BANDAI

Family Fun Fitness

ATHLETIC WORLD™

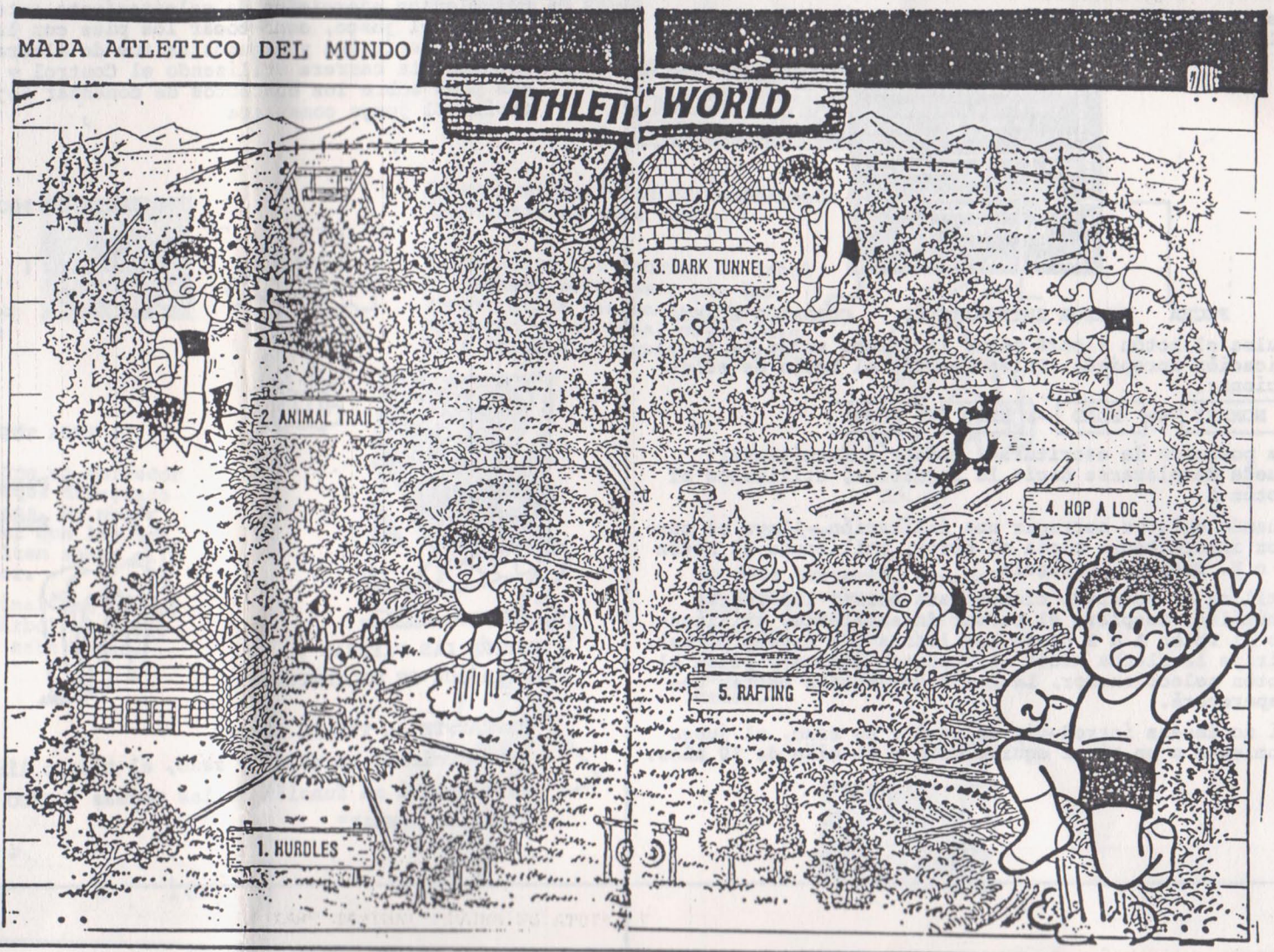
Licensed by Nintendo for play on the Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM™

MODO DE EMPLEO

Series 1

LIBRO DE INSTRUCCIONES

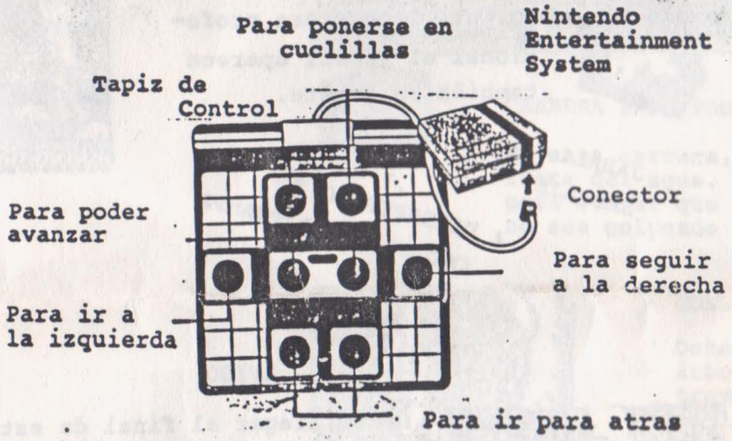
MAPA ATLETICO DEL MUNDO



2. CONTROL

Para el juego mundial de Atletismo utilice el lado "A" del tapiz de control. El lado "B" es utilizable para futuros juegos "Game Packs" de Bandai

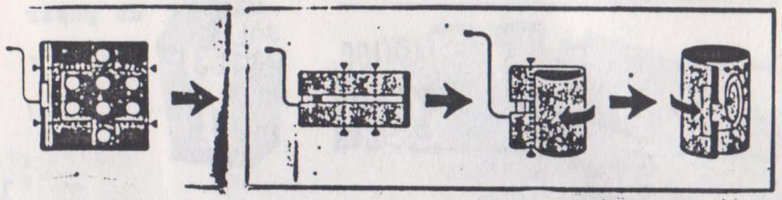
NOMBRE DE LOS COMPONENTES



¿ COMO REPLEGAR TU TAPIZ DE CONTROL?

Después de haber jugado retira tu tapiz de Control como el indicado.

Las flechas indican la dirección en la cual debes replegar el Tapiz de Control

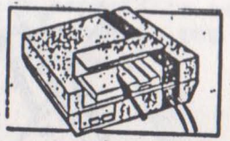


COMO CONECTAR TU TAPIZ DE CONTROL CON EL NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

Para poner a punto tu Tv., remitete al funcionamiento de NINTENDO Entertainment Systen y de tu Tv.

1. Corta la alimentación del NES (Off). Conecta el Controler con el enchufe Nº. 1 del lado delantero del NES.

2. Conecta el tapiz de Control con el enchufe Nº 2. del lado delantero del NES.

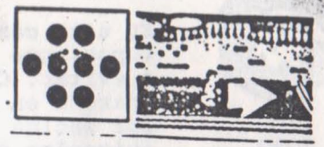


3. Coloca el Game Pack en el NES, despliega el tapiz de juego y conecta el interruptor del NES.

COMO UTILIZAR LOS CONTACTOS DEL TAPIZ DE CONTROL

1. PARA AVANZAR

Si caminas o corres sobre estos contactos el atleta avanza.



2. PARA RETROCEDER

Si caminas o corres sobre estos contactos el atleta retrocede

3. HACIA LA DERECHA

Desplaza tu pie derecho hacia la derecha, sobre el contacto verde y el pie izquierdo sobre el contacto rojo, que está al lado. El atleta se desplaza hacia la derecha de la pista.

Si saltas sobre un solo pie sobre el contacto rojo el atleta saltará hacia la derecha de la pista, avanzando.

Si caminas o corres sobre el contacto verde y el contacto rojo de la derecha, el atleta avanza sobre el lado derecho de la pista.

4. PARA LA IZQUIERDA

Desplaza tu pie izquierdo sobre el contacto verde de la izquierda, y tu pie derecho sobre el contacto rojo de la izquierda. El atleta se desplazará hacia la derechà de la pista.

Si saltas con un solo pie sobre el contacto rojo, el atleta saltará a la izquierda de la pista, avanzando.

Si caminas o corres sobre el contacto verde y rojo de la izquierda, el atleta avanzará sobre el lado izquierdo de la pista.

Si saltas del contacto exterior izquierdo para el contacto exterior derecha o inversamente sin pasar por los contactos centrales, el atleta no será capaz, ni de ir hacia la izquierda ni hacia la derecha, tienes que pasar por los controles centrales.

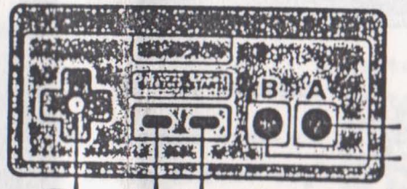
5. PARA PONERTE EN CUCLILLAS

Con los dos pies sobre los contactos rojos y con las dos manos sobre los contactos delanteros.

PARA SALTAR

Si saltas sobre uno de los contactos, el atleta saltará igualmente en la posición en la cual se encuentre.
Cuando el juego ha comenzado y los contactos no han sido apretados, el atleta saltará.

NOMBRE DE LOS COMPONENTES DEL CONTROLADOR DEL NES Y MODO DE EMPLEO.



Boton SELECCIONADOR....Utiliza este botón para seleccionar una carrera de preparación o principiantes o profesionales. Después de elegir la carrera introduce tu edad, nombre, sexo y fecha.

Botón de COMENZAR.....Utiliza este botón para comenzar el juego.

Botón +.....Utiliza este botón para introducir información individual.

Botón A.....Utiliza este botón para mover el cursor intermitente hacia la derecha de la pantalla.

Botón B.....Para mover el cursor intermitente hacia la izquierda de la pantalla.

PAUSA.....Si deseas interrumpir el juego pulsa el botón de comenzar. Escucharas el tono de pausa, y el juego se detendra. Vuelve a pulsar el botón de comenzar y el juego comenzará donde lo habias dejado.

Sobre la pantalla de las patentes , la función PAUSA es automática. Si presionas uno de los botones del Control, este anulará la función pausa y te presentará automáticamente la pantalla siguiente.

4. SELECCION DE CARRERAS.

. Elija una de las carreras presentadas en la pantalla pulsando el botón seleccionador. Presiona después el botón de comenzar.

Pantalla seleccion de carrera

Pantalla de selección trayecto

CARRERA DE PREPARACION

Puedes entrenarte en cada uno de los 5 trayectos. Elije el trayecto usando el botón seleccionador. Pulsa después el botón de comenzar.

CARRERA PARA DEBUTANTES

La carrera se efectua del primero al quinto trayecto. Cuando el tiempo límite para cada trayecto es excedido, pasará automáticamente al trayecto siguiente.

CARRERA DE PROFESIONALES

Cuando el tiempo límite para este juego es excedido, el juego vuelve a empezar en el trayecto no terminado. En esta carrera se ven aparecer obstáculos como peces o ranas. En la segunda vuelta, la distancia hacia la Meta se alarga y algunas excenas se efectuan en la oscuridad.

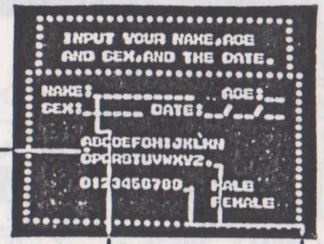
EXCESO DE TIEMPO

Cuando la tortuga abajo de la pantalla alcanza la meta durante el juego, el tiempo es excedido.

. TIEMPO LIMITE: Este tiempo de cada trayecto, está en función de la edad y el sexo del jugador.

5. INTRODUCE TU NOMBRE, EDAD, SEXO Y FECHA.

Cuando comiences la carrera de debutante o profesional, la pantalla de registro aparecerá.



FECHA CURSOR INTERMITENTE CUADRADO BLANCO

Pulsa el botón + para poner la flecha sobre la indicación apropiada. Pulsa después el botón de seleccionar.

NOMBRE → EDAD → SEXO → FECHA

La posición de escritura (cursor intermitente) puede desplazarse hacia la izquierda, utilizando el Botón A.

Cuando quieras corregir una indicación, lleva el cursor intermitente hacia el error, utilizando el botón A o B. Después corrígelo.

Utiliza el cuadrado blanco para borrar las letras inútiles. Desplaza el cursor intermitente, utilizando el Botón A o B hacia las letras que desees borrar. Dirije la flecha hacia el cuadrado blanco y pulsa el botón seleccionador. La letra que desees borrar desaparecerá.

Si no deseas introducir tu edad y tu sexo, el juego comienza a un nivel equivalente a un niño de 10 años.

6. CALENTAMIENTO Y TIEMPO LIMITE

- Haz algunos ejercicios de calentamiento antes de empezar el juego, como tocar los pies con las piernas estiradas y algunos saltos de altura. Selecciona la carrera utilizando el Control y coloca tus pies sobre los contactos de comenzar rojos del tapiz. El juego comenzara

¡ SALTA UN POCO MAS ALTO !

¡ ESTIRA LAS PIERNAS ! HASTA QUE SE CALIENTEN.

¡ TOCA TUS PIES! LAS PIERNAS ESTIRADAS.

- REFERENTE AL TIEMPO LIMITE

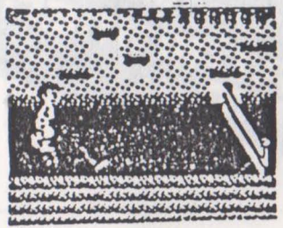
Introduciendo tu edad, y sexo, el tiempo límite se adaptará en función de las normas "MUNDO ATLETICO BANDAI"

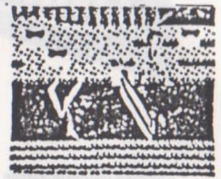
7. COMO JUGAR

1. TRAYECTORIA DE VALLAS (HURDLES)

- Prueba tus capacidades de saltar y correr, saltando vallas. Corre sobre los contactos rojos y salta cuando el corredor se encuentra cerca de la valla. La coordinación es muy importante en este trayecto.

¡ SALTA !





Corre mas rápido y después salta, el corredor saltará mas lejos

TOPO

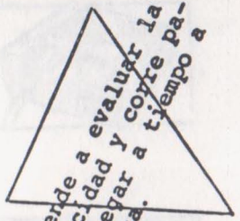
CARRERA PARA PROFESIONALES.

En esta carrera, aparecen topos, que son obstáculos a evitar. Cuando el topo aparece en lugar de saltar por encima es mas facil evitarlos dirijiendo al corredor hacia la izquierda o la derecha.

.AVISO

Si el corredor se cae cuando salta una valla, espera hasta que el se pone en pie para intentar otro salto. Si eso no funciona echa hacia atrás utilizando los botones correspondientes y vuelve a saltar.

. Para llegar al final del trayecto utiliza tu agilidad. Corre, salta a la vez para evitar al jabali que aparece por detrás. Muévete hacia la derecha o izquierda, y así lo evitarás.



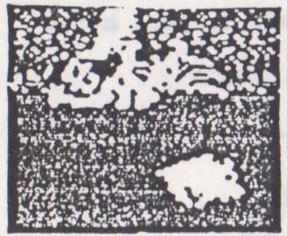
CARRERA DE PROFESIONALES

Durante la carrera profesional el jabalí aparece también de frente.

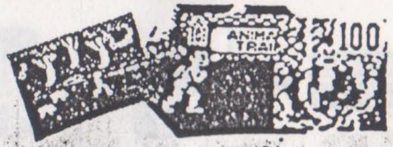
JABALI SALVAJE

¿ DESESPERADO ?
COGIDO EN LA TRAMPA

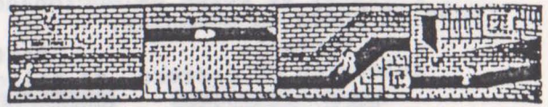
. AVISO



Para llegar al final de este trayecto, es importante que te acuerdes de no saltar fuera de los contactos del tapiz. Entonces, no te asustes. Si estás corriendo los jabalies no podrán alcanzarte, y serán hasta capaz de pasar algunos.



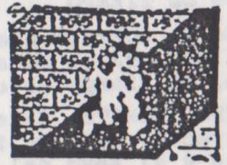
3. TUNEL OSCURO (DARK TUNNEL)

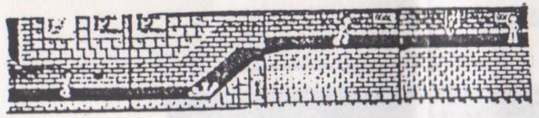


resistencia es importante en te juego. Sin participación nca llegarás a la Meta. Cuando el rredor tiene que trepar sobre un ano inclinado deberás de correr cho y más rápido, si nó el corre- r no llegará arriba y caerá.

. En este juego no es posible moverse ni hacia la derecha ni la izquierda, ni saltar

En este juego debes aprender a controlarte sin que te fatigues, muy muy rá- pido.

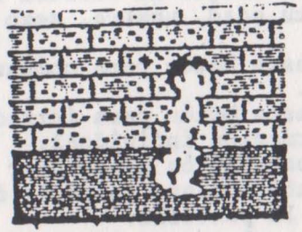




MURCIELAGO

CARRERA DE PROFESIONALES

En esta carrera murciélagos vuelan sobre tu cabeza. Para evitarlos deberás de ponerte en cuclillas sobre el tapiz de Control, para que el murciélago vuele sobre el corredor.



. AVISO

Ten en cuenta la extensión total de la carrera, y adapta tu velocidad a la extensión. Cuando el corredor tiene que trepar, tu esfuerzo deberá ser más rápido.
Ejercita con la carrera de entrenamiento, pues es el único medio de ganar mas facilmente.
Cuando el corredor cae o resbala en un plano inclinado, echa hacia atrás, retrocede utilizando los contactos y empieza después.

4. LA TRAVESIA

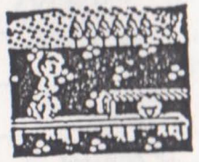
Este trayecto reta tu velocidad sobre la ensenada corres con las dos piernas. Sobre los troncos de árboles que aparecen a derecha e izquierda, deberás de utilizar el contacto exterior izquierdo o derecho de modo que el atleta pueda recorrer el tronco del árbol saltando con un solo pie.

Salta cuando la ensenada y el tronco de árbol se tocan

RANA

CARRERA PARA PROFESIONALES

En esta carrera hay ranas. A veces ellas saltan sobre el corredor. Otras veces el tronco del árbol se apartará de la ensenada y el corredor deberá de saltar sobre el agua; así debes de saltar tu también

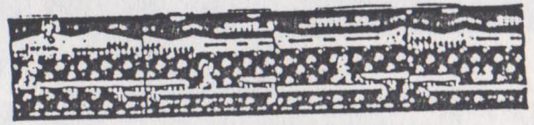


CONSEJOS:

Evita que el corredor se acerque demasiado a la rana. Es mejor aguardar que las ranas salten sobre el corredor.

. Al final del tronco del árbol el corredor no sabe bajar.

5. BAJADA EN BALSA

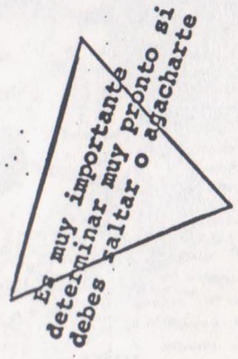


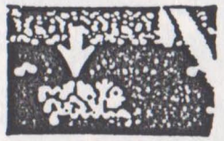
La concentración es extremadamente importante en este juego.

Salta sobre los troncos de árbol y agáchate para pasar por las ramas. Evita las rocas que aparecen en el agua, moviéndose a la derecha e izquierda o salta

¡ BAJATE !

. En este trayecto, aunque te pongas sobre los contactos de marcha, hacia adelante o de marcha atrás, el corredor no podrá ni avanzar ni retroceder.





CARRERA PARA PROFESIONALES

En esta carrera, peces saltan fuera del agua. Debes bajarte para evitar que el corredor no sea golpeado por el pez

- CONSEJOS

Determina muy pronto si el árbol está bajo o alto. Este trayecto será fácil si durante la carrera de entrenamiento memorizas en que sitios aparecen los árboles y los obstáculos.

NOTA: Cuando el corredor quiere evitar las rocas que aparecen a la izquierda o derecha en el agua, asegúrate que tu pié se encuentra sobre los contactos anteriores, antes de saltar sobre el contacto de izquierda o derecha.

6. EVALUACION Y CERTIFICADO

. La pantalla de evaluación y certificado aparece cuando tengas terminados los 5 trayectos para debutantes o profesionales.

. La pantalla de evaluación y certificado no aparece si has corrido la carrera de entrenamiento. Tampoco aparece si no has terminado los 5 trayectos totalmente para debutantes o profesionales.

. Cuando llegues a la Meta en cada uno de los 5 trayectos un mono aparece con tu puntuación. Esta puntuación te indicará a que velocidad has llegado a la Meta con relación al tiempo límite.

. Tu puntuación total es calculada adicionando tu tiempo y la puntuación máxima de aptitud atlética (Athletic Ability Factor). Una puntuación perfecta es de 100. Para obtener una puntuación elevada deberás llegar a la Meta con el mínimo de errores

LOS 5 TIPOS DE FACTORES DE APTITUD ATLETICA.

Después de haber terminado los 5 trayectos, recibirás una puntuación por cada uno de los 5 factores de aptitud atlética: agilidad, resistencia, reflejos, flexibilidad y concentración. Aparte de la aptitud atlética especifica medida en este trayecto, serás tambien puntuado por los otros 4 factores de aptitud atlética.

FACTOR DE APTITUD ATLETICA

TOTAL DE PUNTOS

. Grado: Graduación en 100

. La pantalla de certificado no aparece si has hecho la carrera de entrenamiento o si la puntuación es 0.

. La puntuación total es calculada substrayendo tu puntuación de 100 puntos.

7. CETIFICADO (Certificate)

Cuando la pantalla de certificado aparece, la imagen se pone automáticamente en PAUSA Pulsa uno de los botones del Control para pasar a la pantalla siguiente

TOTAL PUNTUACION/GRADO							
CARRERA DEBUTANTES				CARRERA PROFESIONAL			
1 grado	91-100	puntos		1º	1-5	trayect.	10 vueltas
2 "	81-90	"		2º	1-5	"	9 "
3 "	71-80	"		3º	1-5	"	8 "
4 "	61-70	"		4º	1-5	"	7 "
5 "	51-60	"		5º	1-5	"	6 "
6 "	41-50	"		6º	1-5	"	5 "
7 "	31-40	"		7º	1-5	"	4 "
8 "	21-30	"		8º	1-5	"	3 "
9 "	11-20	"		9º	1-5	"	2 "
10 "	1-10	"		10º	1-5	"	1 vuelta.

8 PRECAUCIONES

- Quitate los zapatos antes de saltar sobre el tapiz
- Corta siempre la alimentación de tu aparato cuando enchufes o retiras el juego o el tapiz.
- Es un juego de alta precisión. Nunca lo coloques en sitios muy calientes o muy frios. Nunca lo dejes caer, y evita que reciba golpes.
- No juegues dentro del agua, en la arena o en el lodo.
- No toques los conectores con agua, ni con nada húmedo.
- No juegues cerca de mucho calor o en sitios que puedan ser peligrosos.
- Cuando desenchufes los conectores del NES, ten siempre en la mano el conector y no el cable.
- Para la conservación de tu material, utiliza un trapo suave con agua y jabon.
- Nunca utilices disolventes, bencina, u otros.
- Cuando el tapiz de control está cargado de electricidad estabiliza el empalme con el NES o podra llevar a una ruptura de corriente temporal.
- No te pongas sobre el tapiz de control antes de que lo hayas enchufado.
- Recomendamos que utilices el tapiz de control al sol, ni sobre una alfombra muy espesa, ni tampoco sobre una superficie demasiado blanda que pueda atenuar la reacción de tus movimientos.
- No pongas ningún objeto cortante sobre el tapiz de control, para evitar destruir su mecanismo interior.
- Si el tapiz de control se desliza, utiliza cinta adhesiva, para fijarlo al suelo.